STARS SPECTRUM

Nº 1•SEPTIEMBRE•1985•PTAS.875

DIRECTOR GENERAL
Gloria G. Juncosa

DIRECTOR EDITORIAL
José F. de Usero

DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Lydia M. Adell

DIRECCION TECNICA
Pedro Coll

DIRECTORA DE REDACCION
Sylvia N. Hernández

MARKETING
Antonio Sirvent

DISEÑO
Estela Nonnato

FOTOGRAFIA
Pep Freixas

PRODUCCION
Angela Olano

SERVICIO AL CLIENTE
Isabel P. García

EDITA
MICROJET, S. A.

ADMINISTRACION Y SUSCRIPCIONES
Escuelas, 16 bajos - Tels. (93) 691 16 09 - 691 12 52
Cerdanyola del Vallés (BARCELONA)

DISTRIBUYE
Coedis, S. A. - Valencia, 245 - BARCELONA

Dep. Legal
B - 29966 / 85

IMPRESION
Gráficas Miba
FOTOCROMOS
Cromoherma

TELEFONO DE SUSCRIPCIONES
(93) 691 12 52

CONDENSADOR-48K

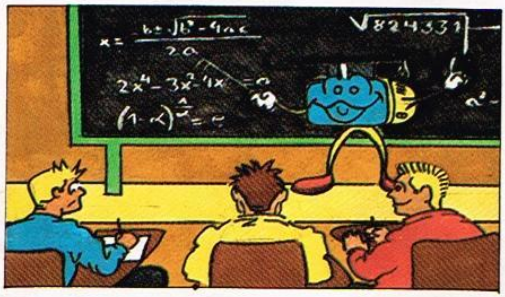
Con esta utilidad te proporcionamos la posibilidad de ver aumentada al doble la capacidad de tu pantalla.
Este programa te será de gran ayuda a la hora de realizar tus propios programas y juegos, ya que la base consiste en reducir a la mitad el espacio empleado por cualquier carácter.
¡No dejes de utilizarlo!

TELEFONO DE SUSCRIPCIONES (93) 691 12 52

MATES-48K

Ahora tienes la posibilidad de resolver tus deberes caseros o ver las soluciones de los exámenes que te han puesto. El programa te desarrollará y resolverá:

1) Sistemas de ecuaciones
2) Ecuaciones de 2.° grado
3) Ecuaciones de 3.er grado
4) Matrices
5) Integrales



CAZAFANTASMAS-48K

Impresionante juego de habilidad.

El juego empieza con una serie de «pantallas-menú» de las que deberás escoger (comprar) todos los instrumentos necesarios para poder jugar.

Antes de esto te encontrarás con dos alternativas para entrar en el juego: una es de opción de acceso a tu cuenta corriente particular, esto en el supuesto de que hayas jugado antes y hayas acumulado una cifra superior a 10.000$ (memoriza tu código secreto). La segunda opción es partir desde cero, con lo que el banco te adelantará para tus gastos 10.000$. Una vez hecho esto pasarás a la sección de vehículos donde podrás escoger entre una gama de coches con diferentes características y precios.

Cuando hayas elegido tu vehículo, pasarás a recoger los equipos de búsqueda, captura y almacenaje.

EQUIPO DE BUSQUEDA (Pág. 1)

- Sensor de energía PK - controla la energía PK (cantidad de fantasmas en tu ciudad) y te avisa de su proximidad.
- Intensificador de imagen (útil a la hora de atraparlos).
- Sensor de bimbo (te avisará de su presencia).

EQUIPO DE CAPTURA (Pág. 2)

- Fantascebo (cebo para fantasmas).
- Trampas para atrapar fantasmas (es obligatorio comprar al menos una).
- Fantaspirador (aspirador de fantasmas en ruta).

EQUIPO DE ALMACENAJE (Pág. 3)

- Portátil a láser (recargador automático de los láser y las trampas).

Para comprar un artículo, sitúa simplemente el carrito a su lado con las teclas de movimiento y pulsa «Z», acompáñala hasta el coche con la tecla de derecha «P» y nuevamente pulsa «Z», pulsa izquierda «O» y el carrito volverá a su lugar.

MAPA EN PANTALLA

Aparece un mapa de tu ciudad con el terrible templo Zuul en el centro y en el cuartel general de cazafantasmas en la parte inferior. Los edificios centelleantes en rojo avisan de la presencia de un fantasma.

Conduce tu vehículo por el camino más corto hacia el edificio destelleante y sitúate por debajo de él, en el centro. Si has conseguido detener alguno que se acercaba al templo (simplemente pasando por encima de él), podrás luego aspirarlo con el fantaspirador (si lo has comprado). Cuando estés en ruta para acceder a un edificio de la parte baja del mapa, pulsa «A» y «Z».

En caso de alerta bimbo, pulsa «B» (si has comprado el artículo necesario).

Cuando hayas accedido al edificio debes seguir los siguientes pasos:

1) Sube a tu primer cazador y sitúalo en el centro del edificio.
2) Pulsa «Z» para soltar la trampa.
3) Dirige al cazador hacia la izquierda de la pantalla y sitúalo mirando hacia la derecha.
4) Pulsa «Z» y te aparecerá un segundo cazador.
5) Súbelo y sitúalo en la parte derecha del edificio mirando a la izquierda.
6) Pulsa «Z» y se accionarán los láseres, ves juntándolos con las teclas de derecha e izquierda y cuando el fantasma esté centrado, pulsa de nuevo «Z» y se disparará la trampa.

En el caso de que no atraparas al fantasma o se te cruzaran los rayos láser, perderías un hombre y se te escaparía el fantasma.

* Pulsa «Space» para saber en cualquier momento:

- Cuánta energía te queda en el láser.
- Cuántas trampas te quedan.
- Cuántos hombres tienes.

Para recargar o recuperar algún hombre o trampa, sitúate en el mapa por encima del cuartel general y pulsa «A» y «Z».

Ganarás dinero por cada fantasma que captures.

FIN DEL JUEGO

Tienes tres formas posibles de terminar el juego:

1) Si el cuidador de las llaves o el guardián de la puerta concentraran sus fuerzas en el templo de Zuul y tú no hubieses conseguido más dinero del que originalmente empezaste.
2) Si hubieses conseguido el dinero pero no has sido capaz de introducir a 2 hombres a hurtadillas dentro del templo.
3) Si has conseguido el dinero e introducir sigilosamente a 2 de tus hombres hasta la parte alta del edificio del templo.

CONTROLES

Q = Arriba
A = Abajo
O = Izquierda
P = Derecha
Z = Fuego
H = Pausa
Enter = Continuación
Symbol shift + Enter = Vuelta al menú principal
Caps shift + Enter = Vuelta al menú de coches

SMOKI-48K

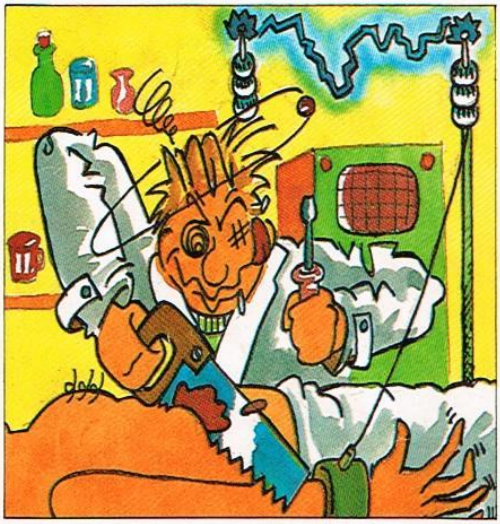
Empuja los bloques de hielo y aplasta a los molestos «bichitos» que te encuentres por el camino. Todos estos «bichos» morirán al mismo tiempo y conseguirás bonos extras si consigues alinear los tres bloques con forma de diamante.
Aplastando el bloque cuadrado obtendrás 50 puntos.

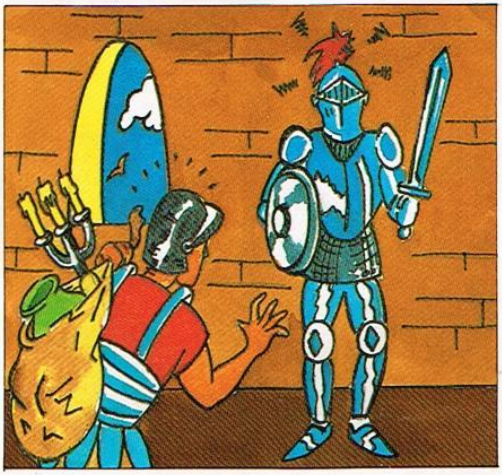
CONTROLES
Z = Izquierda
X = Derecha
J = Subir
N = Bajar
I = Empuje

DOKTOR-48K

Construye tu propio Frankestein y posteriormente evita que te destruya. El monstruo se ha de montar siguiendo un orden establecido, empieza por la cabeza, abdomen, cadera y piernas. Una vez montado tendrás que subir hasta arriba y pulsar el interruptor. Para saltar a un escalón superior sitúate sobre uno de los muelles y pulsa «space», para descender por las pértigas colócate por encima de ellas y pulsa también «space».
Las bombillas dan energía para poder acabar la pantalla. El indicador está situado en la parte superior derecha de la misma.

CONTROLES
Z = Izquierda
X = Derecha
Space = Salto



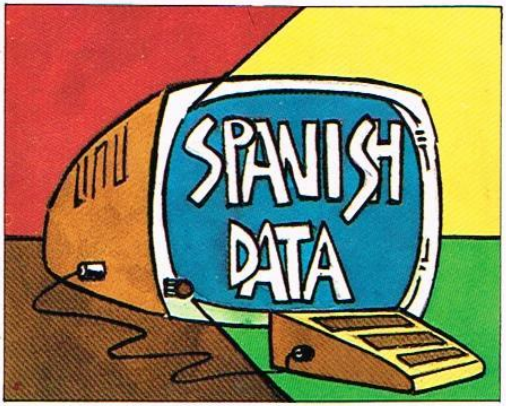


GUERREROS-16K

Conduce a nuestro soldado protagonista por las estancias del castillo, debiendo recoger todos los objetos que haya en cada sala para poder pasar a la siguiente.

CONTROLES
Z,X,C,V,B,N,M = Salto y comienzo de juego
Q,G,T,V,O = Izquierda
W,R,I,P = Derecha

SPANISH DATA-48K

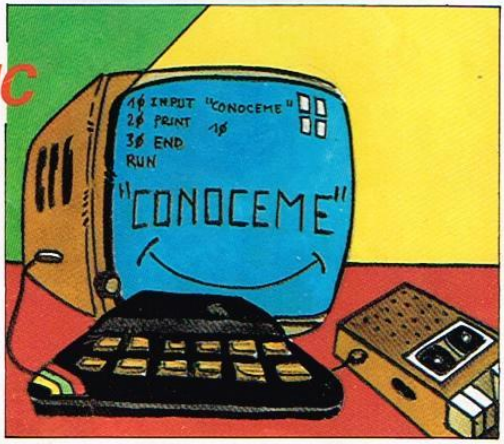


Con este programa te ofrecemos la posibilidad de «castellanizar» tu Spectrum. El programa emitirá todos los mensajes (apéndice «B» del manual de usuario) en castellano.

Para Cargar Programas...

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.
En la pantalla, aparecerá una inscripción:
© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.
Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces ". Después, pulsar ENTER.
Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

CURSILLO DE INICIACION AL BASIC 48K (1.ª parte)



Ahora os ofrecemos un utilísimo programa para los menos iniciados en el mundo de los ordenadores y su lenguaje.
Cada mes publicaremos parte del Basic hasta completar un curso que esperamos os sea muy práctico y provechoso.
En esta ocasión las instrucciones que os incluimos son las más sencillas y básicas en el manejo de vuestro Spectrum.

PICHON ATOMICO-48K

Vuela por las pantallas evitando los obstáculos de tu camino y recoge los gusanos que te irán apareciendo. Cada vez que captures un gusano tienes que volver al nido a dejarlo.
Tus armas son los huevos, pero si dejas caer uno mientras lleves un gusano lo perderás y tendrás que ir a buscar otro.
Mientras vueles irás perdiendo energía, para recuperarla sólo has de descansar durante el vuelo.
Dispones de tres vidas, once pantallas diferentes y cinco niveles de dificultad.

CONTROLES
Q = Izquierda
W = Derecha
P = Arriba
L = Abajo
S = Pausa
N a Symbil shift = Fuego

TELEFONO DE APOYO
(93) 691 16 09

NOCTAMBULO-48K

Conduce a Pepe por toda una serie de habitaciones, recogiendo y cambiando los diversos objetos que encontrarás en ellas. Dependiendo del objeto que lleves tendrás acceso a una sala o no.
Es importante que no olvides tus reservas energéticas, recargándolas de vez en cuando con comida.
Hay dos palabras clave a tener en cuenta, una es «Lift» y la otra es «Help», la primera activa momentáneamente el funcionamiento del ascensor y la segunda... Confiamos que no te cueste demasiado averiguar su finalidad.
Si logras despertar a Pepe a tiempo, deberás llevarlo al trabajo. Encuentra la cuerda que activa el despertador y...

CONTROLES
Joystick y teclas redefinibles.

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

LOS MEJORES PROGRAMAS DE EUROPA PARA SPECTRUM Y COMMODORE

NOVEDAD LOAD'N'RUN
A partir de este mes encontrarás en tu kiosko el nuevo
LOAD'N'RUN·MSX

Nº1

EN DIFUSION
EN CALIDAD DE CONTENIDO
EN PRESENTACION
EN PRECIO